

# Ejercicios

## Ejercicio 1

Prueba el ejemplo que se te proporciona.

Este ejemplo muestra cómo escribir un servidor y su cliente. El servidor sirve chistes. Funciona de la siguiente forma:

```
miranda:~/clases/psd/> java KnockKnockClient
Server: Knock! Knock!
Who's there?
Client: Who's there?
Server: Turnip
Turnip who?
Client: Turnip who?
Server: Turnip the heat, it's cold in here! Want another? (y/n)
n
Client: n
Server: Bye.
miranda:~/clases/psd/>
```

El ejemplo consta de dos programas Java ejecutándose de forma independiente KnockKnockClient y KnockKnockServer. Sin embargo, está constituido por tres ficheros:

- KnockKnockServer.java (implementación del Servidor)
- KnockKnockProtocol.java (implementación del protocolo)
- KnockKnockCliente.java (implementación del cliente)

## Ejercicio 2

Amplía el ejemplo anterior de manera que el servidor atienda a múltiples clientes.

## Ejercicio 3

Crea tu propia especificación de protocolo para una aplicación de comunicación en red cliente-servidor e impleméntalo.